R.O.D
Anita
ILLUSTRATED BY TARAKU UON
Drawing For
PALETTA

――今回、表紙イラストにアニタを選んだのは、どんな理由からですか？
羽音：最初は三姉妹を描こうかと思ったんです。でも「PALETTA」の表紙は全身を入れないといけないということだったので、3人描くとまとまりがなくなっちゃいそうでキツかったんですね。それで、ひとりにさせていただきました。アニタを選んだのは、お話の中心で、いちおうヒロインなのかな？と思って。あと、TVで見るいつもの元気な雰囲気じゃなくて、ふつうの女の子として描いてみたいという気持ちがあって、ちょっと静かな感じにしてみたんです。
――ポーズについては、どんなふうに考えられたのでしょう。
羽音：まとまりがある形かなあと思って。なんか、ふつうになってしまったんですけど（笑）。これが色っぽいキャラだったら、もっと動物的なポーズをとらせたりすることもできるんですが、アニタはそういうキャラクターじゃないので、生活の中でのふつうのポーズをさせました。制服姿でちょっと足が……肌が出てるところは、まあ狙ったというか（笑）、そこらへんの質感を出して描いたつもりなんですけれど。
――表紙イラストを描くとき、なにか方法論のようなものがあるのですか？
羽音：表紙はやっぱり見る人と絵の目線が合ったほうがキャッチーな感じがするから、なるべく目線は前のほうに向けてます。ほんとは、何かをしているしぐさを描きたいな、と思うんですけど（笑）。あと、ほかの雑誌ではきちっとセル調に描かれたものが表紙になったりしてるんですけど、「PALETTA」は描き手の雰囲気が出たほうがいいのかなと思って、そういうふうに仕上げてみました。
――機材はどういうものを使っていらっしゃるんですか？
羽音：Macです。Photoshopで基本的なものを描いてから、あとでPainterで水彩画調にしていきます。Painterはパソコン上で水彩っぽく描けるんですけど、そのほかに光加減とかスクリーンとかの特殊な機能があって、色の兼ね合いで透明感が出たりするんです。そこらへんが好きで、けっこうPainterを使ってます。ほかの人の画集を見たりして、勉強したりもしています。
――画集は、どういう視点でごらんになるのでしょう。
羽音：色っていうのは、見る人によってそれぞれ違うんですよ。影の黒いところが赤に見える人もいれば、緑に見える人もいるし。空気の色が黄色だと思う人もいれば、なんか緑系に見えるらしい人もいる。そこらへんを自分なりに解釈したりしながら……。それは背景を描く人も同じだと思うんですけど。たとえばアニメの背景の草薙さんと美峰さん。どちらも写実的に描いたとしても、ものを見せるときの光の当て方がぜんぜん違うんですよね。山があるとすると、草薙さんは絵的に黒くしてものを見せるんですけど、

Behind the COVER

# ふつうの女の子として描いてみたくて 生活の中での自然なポーズをさせました

表紙の言葉 羽音たらく

**かねてより表紙イラストを、とお願いしていた羽音たらく氏だが、今回スケジュールの都合がついて、ついに登場となった。描いてくださったのは、『R.O.D -THE TV-』の三姉妹の末っ子、アニタ。TV画面で見るアニタとは微妙に違う雰囲気のこのイラストは、羽音氏のどんな思いから生み出されたのか。**

美峰さんは光の方向から影をつけて、とか。
――そういう見方は、美術系の学校かなにかで勉強なさったんですか？
羽音：いえ、とくに勉強はしてないんですけど、高校の部活で油絵をやってました。先生が怒るだけで教えてくれない、いい先生で（笑）。何か描くと「違う！」って言われて。で、あとで部室に戻ってみると、その絵の上に油絵の具がぐちゃぐちゃに塗られてる。修正したらしいんですけど、先生が（笑）。
――それ、いい先生なんでしょうか（笑）。
羽音：どうなんでしょう（笑）。そのおかげで二科展とかに入賞したりしたんですけど。でも、上京してアニメーターをやってたとき、美大とか東京美術専門学校とか出た人の絵を見ると、やっぱりデッサンとかすごいしっかりしてるので、コンプレックスもちまくってました。専門的な勉強をしてきた人は、ぜんぜん違いますよね。
――違うと思われたところは、どのように克服していこうと？
羽音：才能がないなら、ほかの人の技術を盗むしかないと思って。「うまいな」と思うより「あ、いいな」と思う、その「どうしていいと思うんだ？」というところの描写のテクニックを参考にして、取り入れていくしかないのかなって思っています。逆に、好きじゃないって感じる絵もありますよね。人間には癖っていうのがありますから、「なんで好きじゃないのか」という要素を自分で理解できないかぎり、悪い癖は直せないと思うし。そうやって、ほかの人の技術をどんどん取り入れて、自分のものにしていくしかないかなっていうのがあります。
――今は油彩のほうは？
羽音：いえ、以前はリキテックスで描いてたんですけど、パソコンを使うと直しがきいちゃうんで、もう（笑）。でもCGペイントも技術が確立して、価値も出てきていますよね。だから、そのほうが好きなら、好きなほうに技術を高めていったほうが将来性があるかな、とも思うんです。まあ個人的な好みを言えば、ほんとはCG画より油彩やリキテックス、水彩で描いた絵のほうが、温かみがあって好きなんですよ。やっぱり生原稿の価値っていうのは、すごいなあと思います。

弊誌の表紙は5色刷り。通常の4色に加えて蛍光ピンクを入れている。その発色がどうなのか、ほかの蛍光色を使ったらどうなるのか。そんな印刷上の効果の話や、PC上の発色とTV画面の発色の違いなど、話題が純粋に「絵を描くことと見せること」になると、それまで控えめだった羽音氏の語調が、心なしか強くなる。現状に満足せずに上をめざす姿勢と、そのための努力。見る人を引きつける羽音氏の絵の磁力は、そんなところからも発しているのかもしれない。